



Tọa đàm 03

Khóa luận tốt nghiệp định hướng
ứng dụng đổi mới sáng tạo
& **thực hành khởi nghiệp**

PGS. TS. Nguyễn Ngọc Lưu Ly
ThS. Nguyễn Thanh Thủy



Hành trình KLTN định hướng ĐMST & KN

01

Khóa vibe, Khóa tập huấn của UCD, Khóa ACSE, Khóa Khởi nghiệp VNU, Khóa NGDTCH

02

Môn TDSTKN từ năm học 2019-2020
Thi đấu dự án (BGK là Doanh nghiệp, ULIS alumni)

03

Đề án thực hành thực tập
Đề án FIRE

04

KLTN định hướng ĐMSTKN theo QĐ1290 ngày 1/9/2021

Tại sao ...

... ban hành Quy định về KLTN?



1. Quy định của CTĐT CLC TT23: toàn bộ sinh viên phải làm KLTN
2. CTĐT cập nhật để thích ứng sự thay đổi của xã hội
3. Đề án FIRE

Nghiên cứu khoa học

Giáo dục khai phóng

Khởi nghiệp

Đổi mới sáng tạo

Những vướng mắc cơ bản của các dự án hiện nay



- Chưa có dự án nào thực sự được triển khai và phát triển
- Chưa đi hết vòng lặp 5 bước của Tư duy thiết kế
- Chưa có sự kế thừa của các dự án trước

CĐR dự kiến cho KLTN định hướng ĐMSTKN

1. Năng lực chuyên môn về ngôn ngữ theo học

2. Năng lực tự chủ và trách nhiệm

2.1.1 Các kĩ năng nghề nghiệp: quản lý thời gian, tập trung, tự đánh giá, tự học, áp dụng kiến thức vào thực tiễn, có kĩ năng thích ứng, kĩ năng phát hiện và giải quyết vấn đề, đưa ra giải pháp, kiến

ngi, kĩ năng phân tích và tổng hợp.

2.1.2 Khả năng lập luận tư duy và giải quyết vấn đề

2.1.3 Khả năng nghiên cứu và khám phá kiến thức

2.1.4 Khả năng tư duy theo hệ thống

2.1.5 Khả năng thích ứng với bối cảnh lịch sử xã hội và ngoại cảnh

2.1.6 Khả năng thích ứng với bối cảnh tổ chức

2.1.7 Năng lực vận dụng kiến thức, kĩ năng vào thực tiễn

2.1.8 Năng lực sáng tạo phát triển và dẫn dắt sự thay đổi nghề nghiệp

2.2 Kĩ năng bổ trợ

2.2.1 Các kĩ năng cá nhân

- Chăm chỉ, nhiệt tình và say mê công việc; quản lí tốt thời gian và nguồn lực cá nhân; thích ứng với sự phức tạp của thực tế; tự đánh giá kết quả công việc, hoàn thành công việc đúng hạn, đặt mục tiêu, tự phát triển bản thân, tự trau dồi và phát triển nghề nghiệp.

2.2.2 Kĩ năng làm việc theo nhóm

2.2.3 Kĩ năng quản lý và lãnh đạo

2.2.4 Kĩ năng giao tiếp

2.2.5 Kĩ năng giao tiếp sử dụng ngoại ngữ

2.2.6 Kĩ năng công nghệ thông tin: tin học văn phòng, phần mềm chuyên môn, tìm kiếm tài liệu trên internet

3.2 Phẩm chất đạo đức cá nhân, nghề nghiệp, xã hội: nhân ái, tự tin, năng động,

1. Năng lực ngôn ngữ
2. Năng lực thế kỷ 21

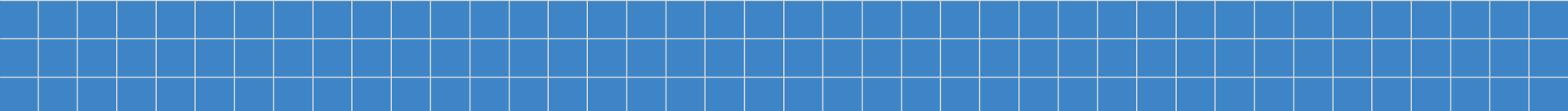
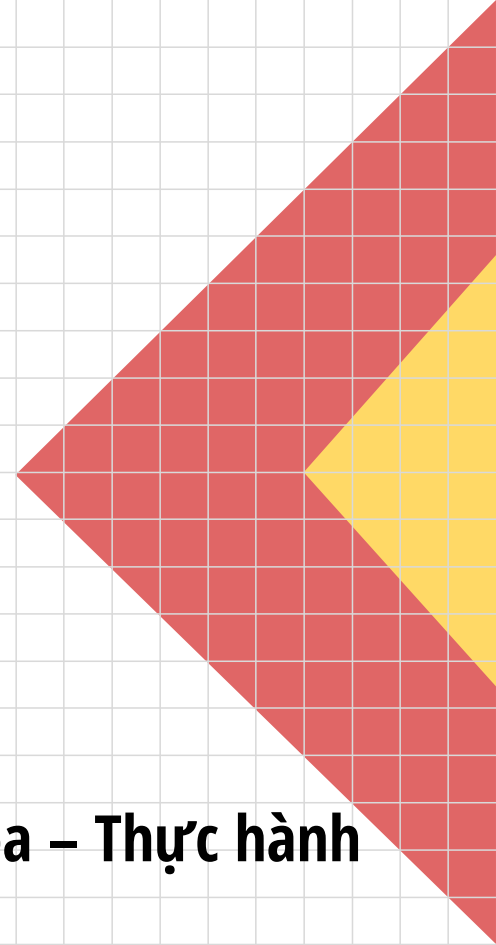
Tổng quan định hướng

Nguồn đề tài

Quy trình thực hiện

Tiêu chí đánh giá

Minh họa – Thực hành





01

Tổng quan định hướng

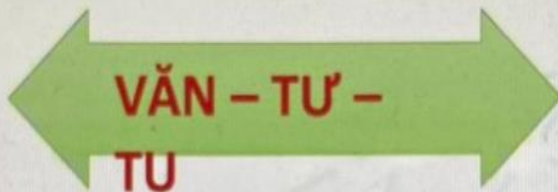


Thực hành ứng dụng Đổi mới sáng tạo khởi nghiệp



- Tìm kiếm 01 **VẤN ĐỀ** của 01 nhóm **ĐỐI TƯỢNG**
- Đề xuất sản phẩm/dịch vụ để **GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ** đó

Thầy hiền trí



ĐẠO
ĐỨC



NGOÀI



Tủ sách hay

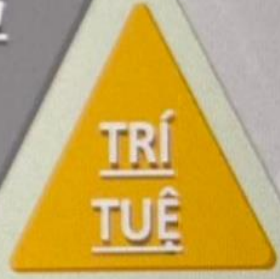
Nhóm bạn tốt


TRONG

NGHI
LỰC



TRÍ
TUỆ





02

Nguồn đề tài cho định hướng TDSTKN




- **Quan sát / trải nghiệm thực tế cuộc sống**
- **Dự án của môn Tư duy sáng tạo khởi nghiệp**
- **Dự án FIRE**
- **Thực tập**



**Nêu tên 3 gốc rễ cần vun đắp & bồi dưỡng
để liên tục phát triển nội lực
và giải quyết vấn đề hiệu quả.**





03

Quy trình thực hiện



01

**Tìm kiếm
vấn đề**

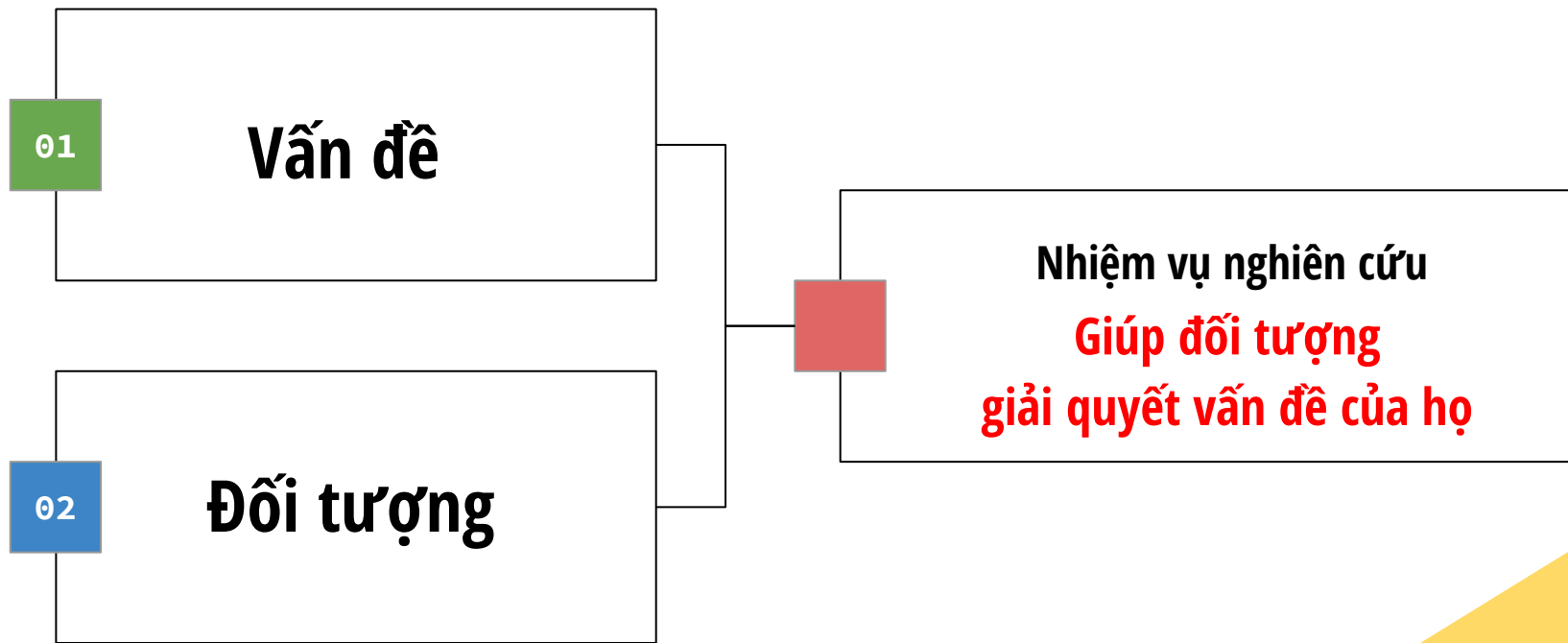
02

**Khai phá
vấn đề**

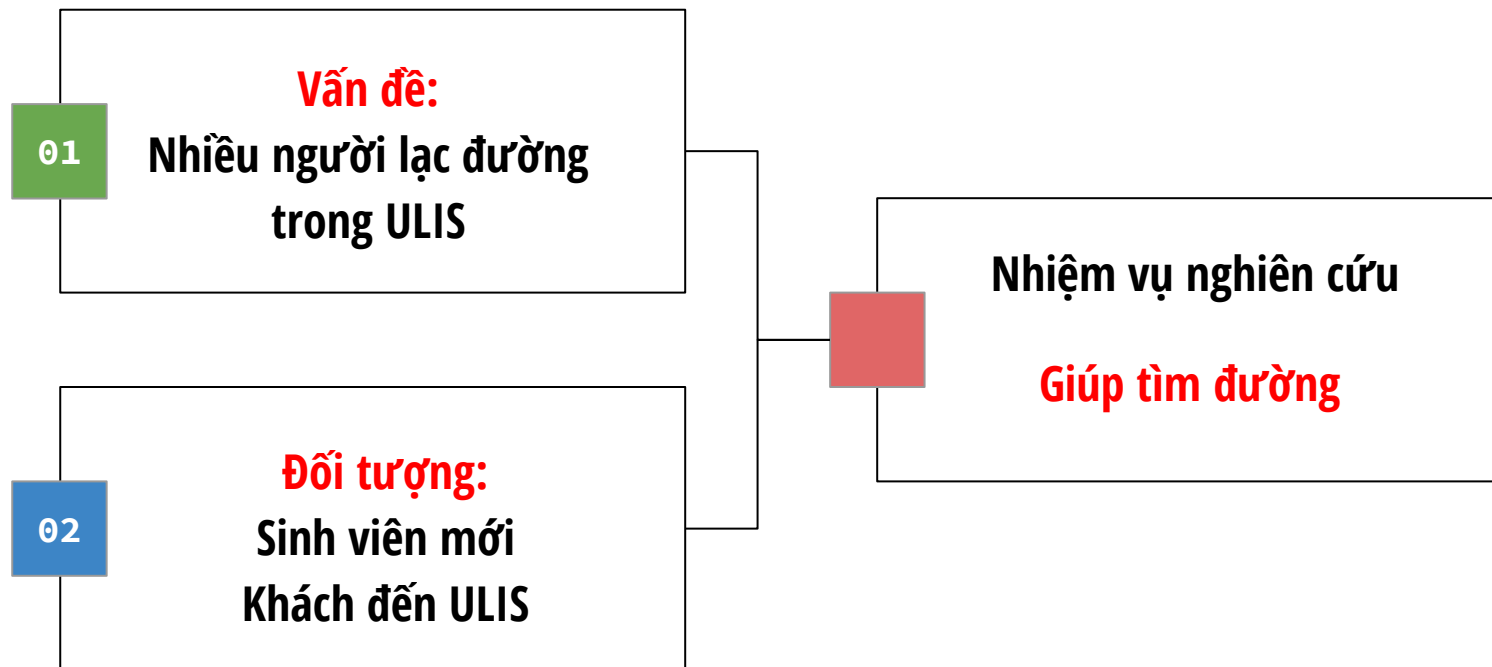
03

**Hoàn thiện
theo khung
KLTN**

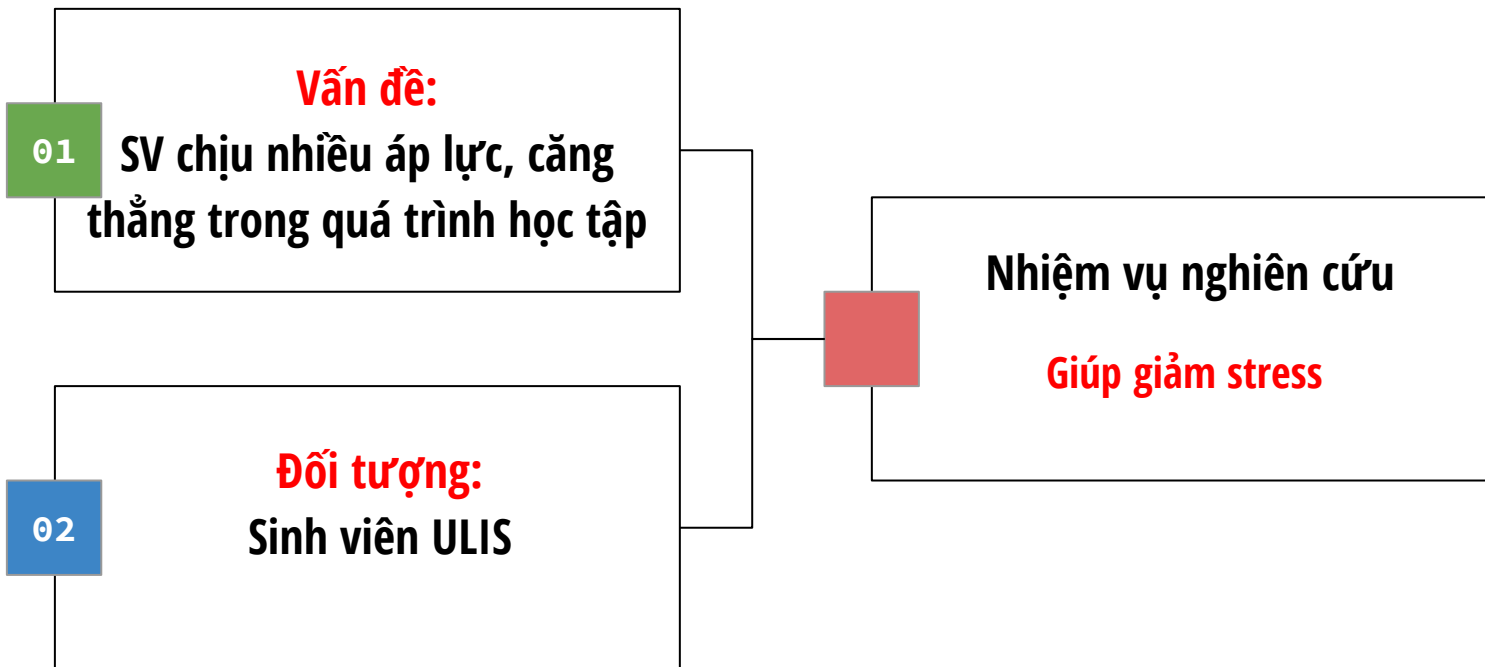
Bước 1. Tìm kiếm vấn đề



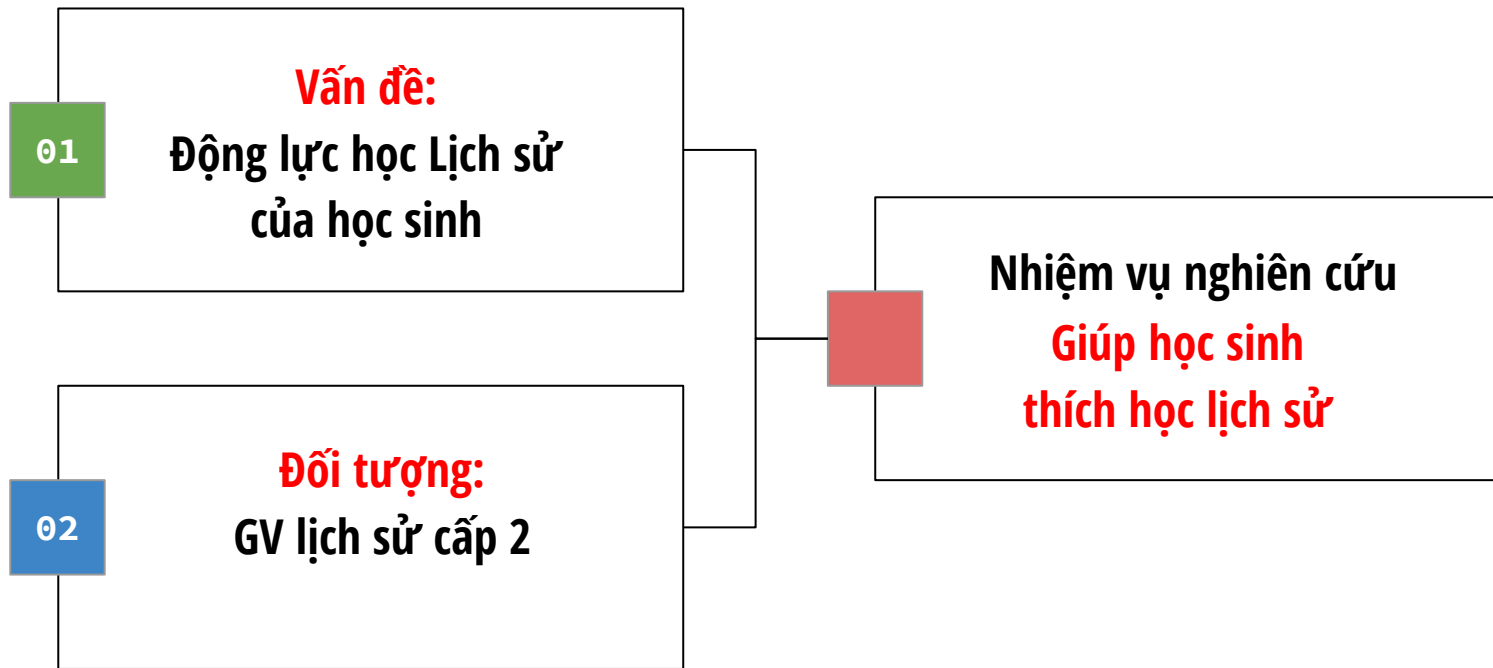
BIẾN CHỈ ĐƯỜNG TẠI ULIS



ỨNG DỤNG ULISOUL – CHĂM SÓC SỨC KHỎE TINH THẦN ULISER



TẠO ĐỘNG LỰC GIỜ HỌC LỊCH SỬ



Bước 2. Khai phá vấn đề



01

Thấu cảm

Hiểu nỗi đau
của đối tượng

**Xác định vấn đề
và nguyên nhân**

Khoanh vùng nỗi
đau có thể giải
quyết được

02



03

**Lên ý tưởng
sản phẩm**

Quy trình/
sản phẩm/
dịch vụ

Làm mẫu

Quy mô vừa sức

04



05

**Lấy ý kiến
phản hồi**

Bước 3. Hoàn thiện theo khung KLTN

Chương 1. Đặt vấn đề

Chương 2. Cơ sở lý luận

1. Cơ sở khoa học
2. Lược thảo các nghiên cứu/ sản phẩm/ trường hợp tương đương

Chương 3. Phương pháp nghiên cứu (Vấn đề, Đối tượng)

Chương 4. Nội dung và kết quả nghiên cứu (theo lộ trình triển khai)

1. Thấu cảm (thông tin thứ cấp, phỏng vấn, trải nghiệm)
2. Xác định vấn đề & nguyên nhân vấn đề
3. Lên ý tưởng sản phẩm
4. Làm mẫu
5. Lấy ý kiến phản hồi, lặp lại quy trình

Chương 5. Kế hoạch mở rộng quy mô (Sản phẩm, Nhân sự, Thị Trường, Tài chính,...)

Chương 6. Kết luận



04

Tiêu chí đánh giá



Tiêu chí		Mô tả chi tiết
1.	Đối tượng và vấn đề	Phù hợp với tên đề tài Tính khả thi
2.	Cơ sở lý luận và thực tiễn	Phù hợp với đối tượng và mục tiêu sản phẩm Thể hiện tư duy độc lập và phê phán của người nghiên cứu Có các trích dẫn phù hợp và đúng yêu cầu
3.	Triển khai và kết quả	Chất lượng các vòng lặp Tư duy thiết kế Có giá trị giải quyết vấn đề Lập luận mạch lạc, khách quan, dựa trên kết quả phân tích dữ liệu
4.	Kế hoạch phát triển dự án	Kế hoạch chi tiết và hợp lý Có tiềm năng mở rộng quy mô (sản phẩm, nhân sự, thị trường, tài chính, ...)
5.	Trình bày luận văn viết	Văn phong học thuật Bố cục chặt chẽ, rõ ràng, đúng quy định.
6.	Trình bày luận văn nói	Mạch lạc, rõ ràng, dễ hiểu Thể hiện sự hiểu biết về vấn đề nghiên cứu Trả lời được các câu hỏi của Hội đồng

**Nêu tên 3 bước quy trình thực hiện
KLTN định hướng Đổi mới sáng tạo &
Thực hành khởi nghiệp.**





05

**Minh họa quy trình thực hiện
Thực hành**



01

**Tìm kiếm
vấn đề**

02

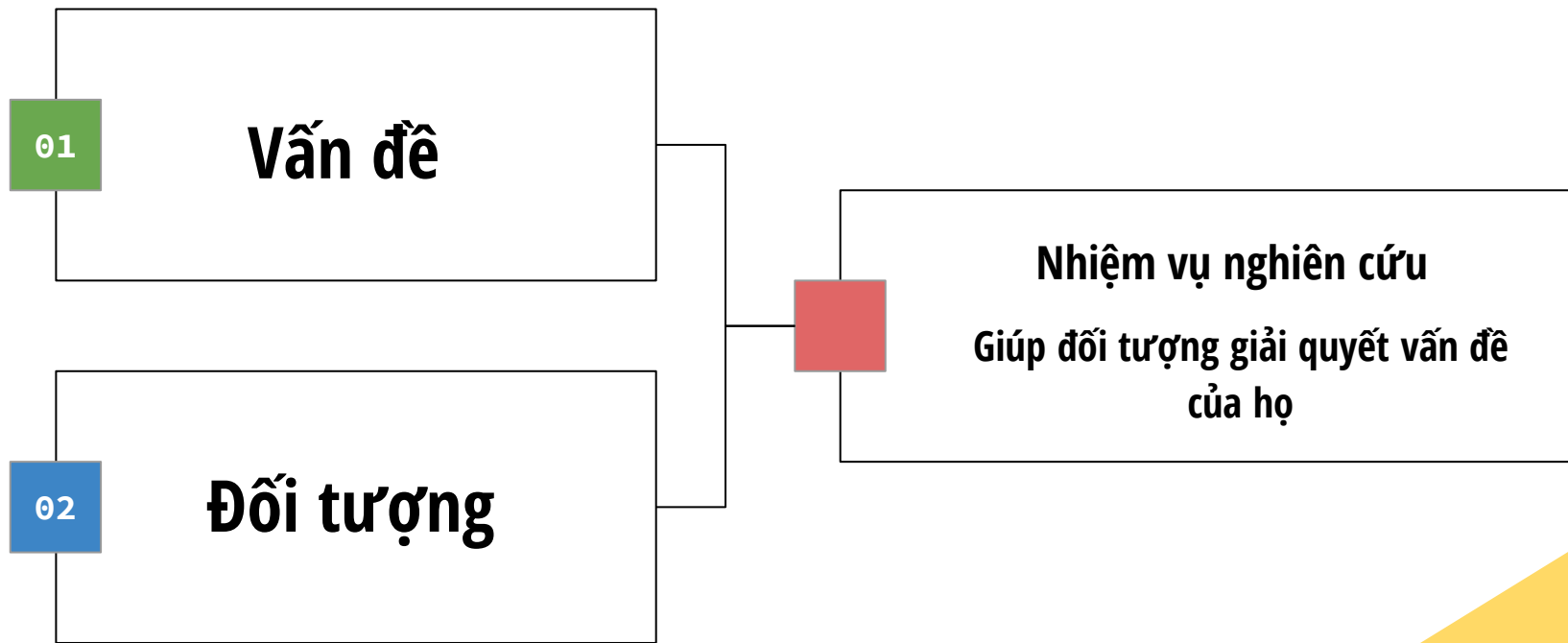
**Khai phá
vấn đề**

03

**Hoàn thiện
theo khung
KLTN**



Bước 1. Tìm kiếm vấn đề



Nguyên tắc lưu ý khi Tìm kiếm vấn đề



1. Sản phẩm/Dịch vụ giúp **GIẢI QUYẾT NỖI ĐAU** của **ĐỐI TƯỢNG**

2. Tận dụng nguồn lực sẵn có

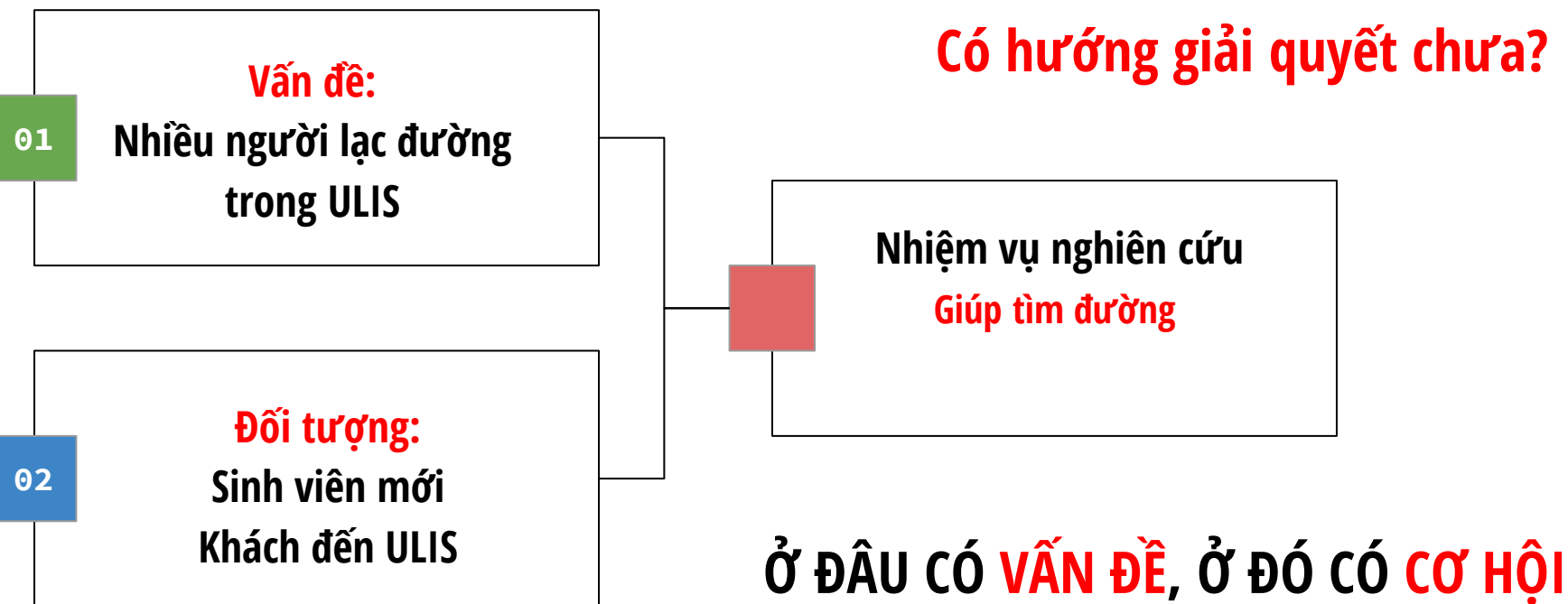
3. Phải **HÀNH ĐỘNG**

4. Đủ “yêu” để đi bền



1. Sản phẩm giúp giải quyết nỗi đau

Biến chỉ đường tại ULIS

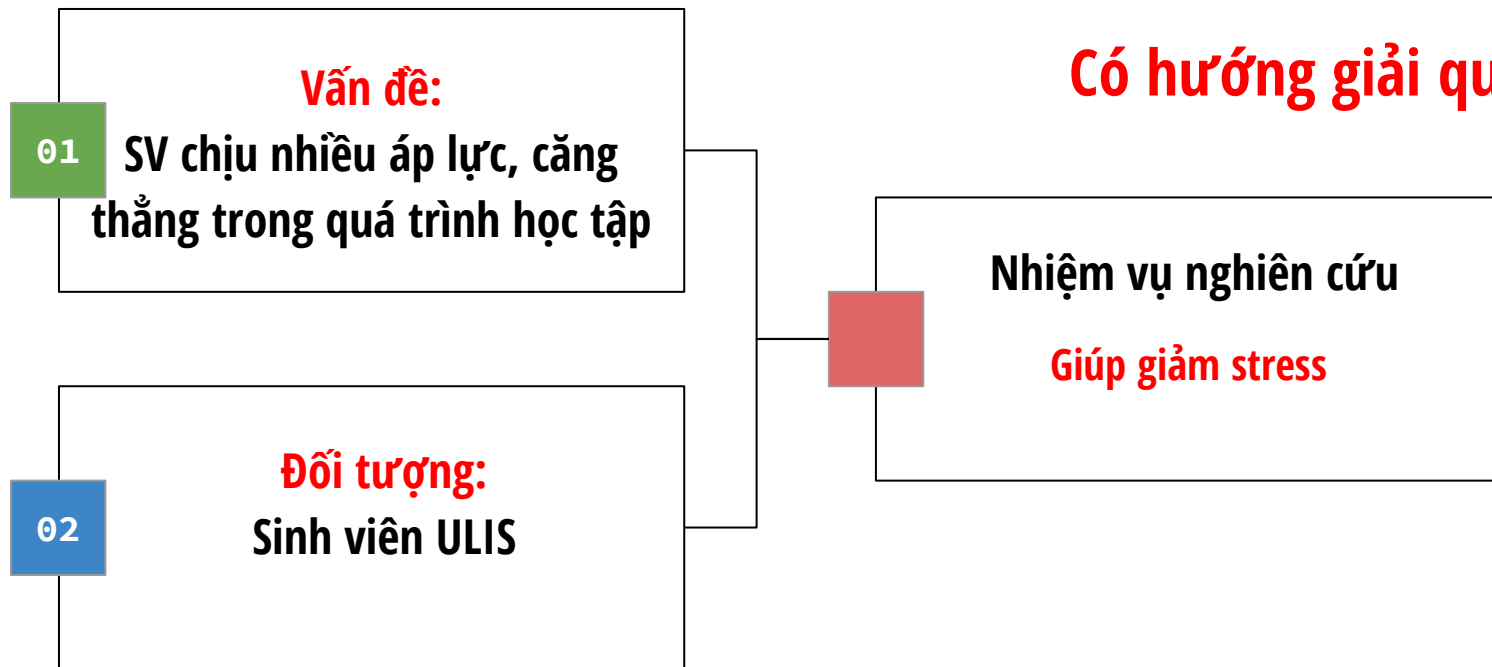


1. Sản phẩm giúp **giải quyết nỗi đau**



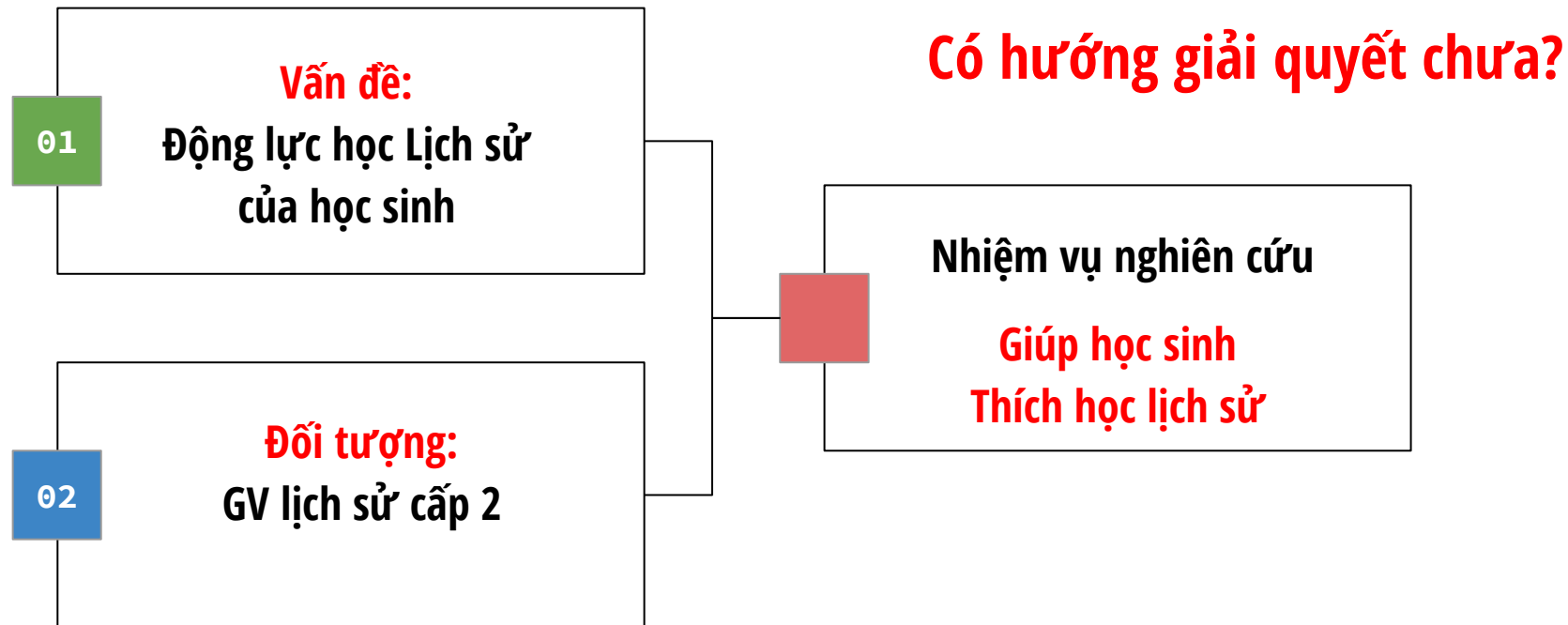
ỨNG DỤNG ULISOUL - CHĂM SÓC SỨC KHỎE TINH THẦN ULISER

Có hướng giải quyết chưa?



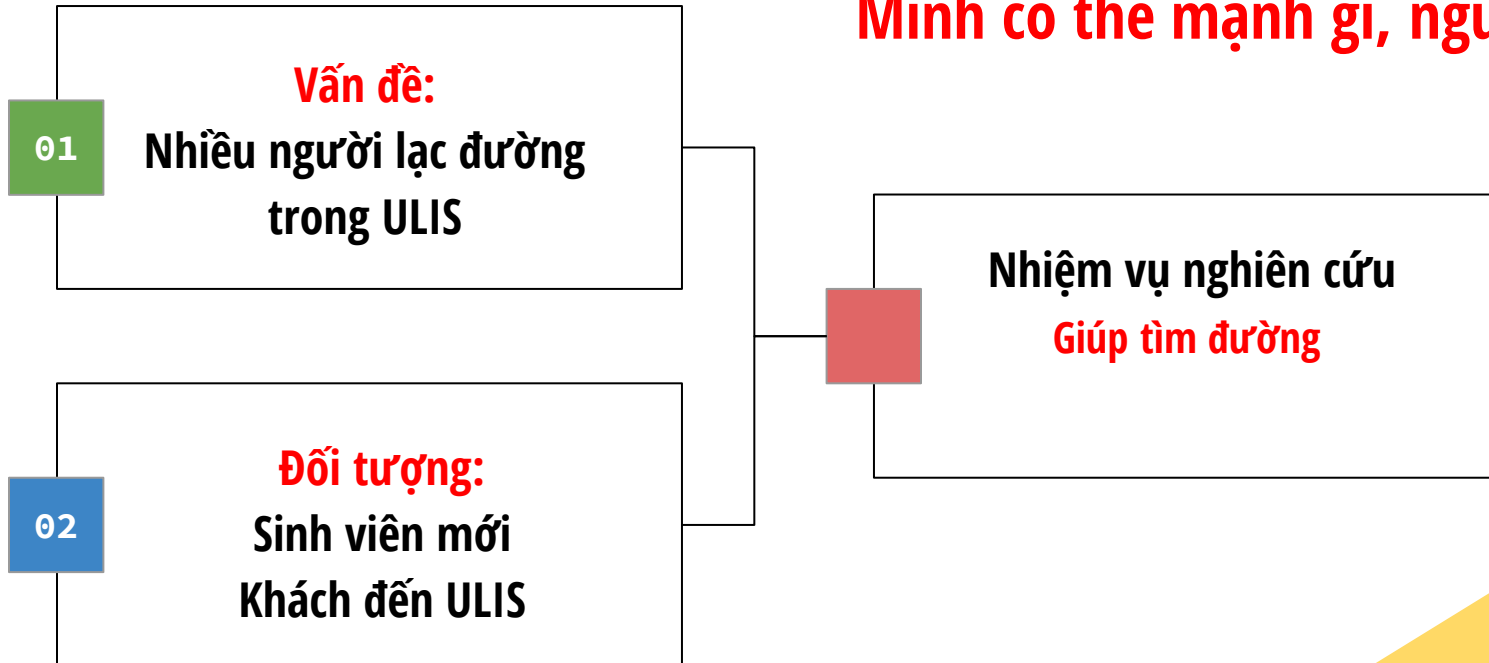
1. Sản phẩm giúp giải quyết nỗi đau

TẠO ĐỘNG LỰC GIỜ HỌC LỊCH SỬ



2. Tận dụng nguồn lực

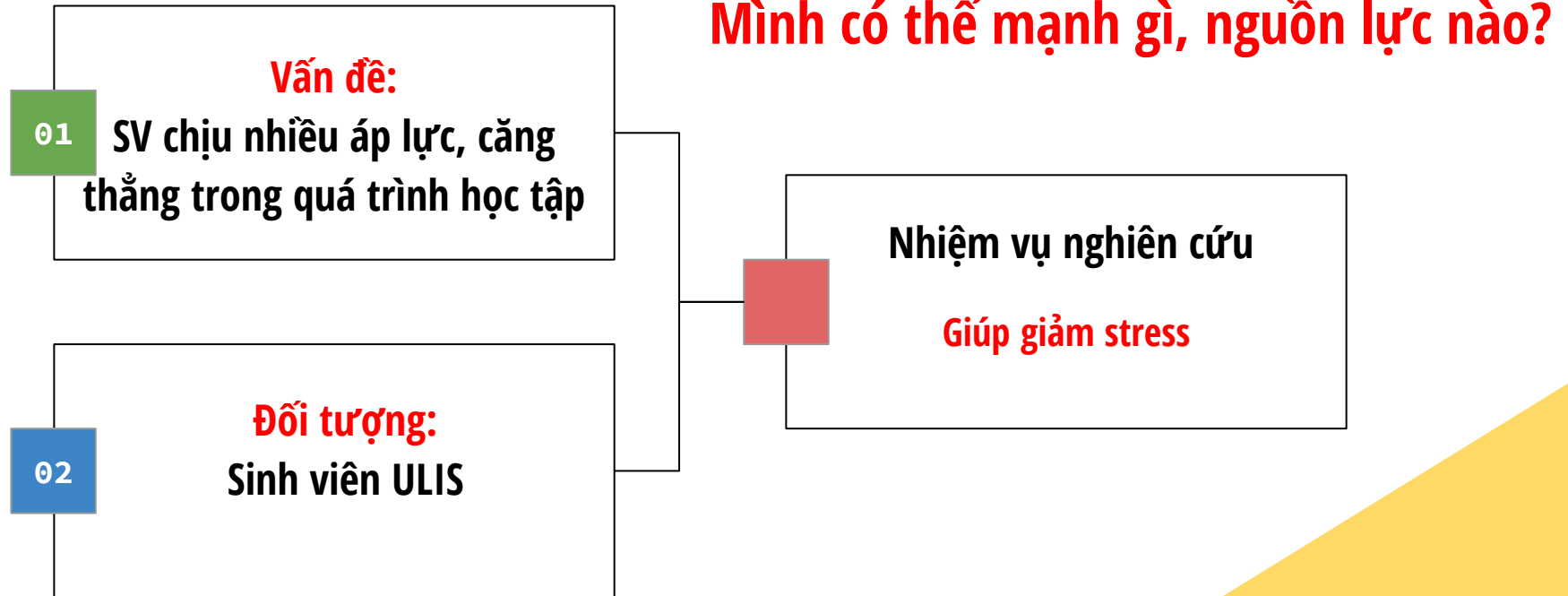
BIỂN CHỈ ĐƯỜNG TẠI ULIS



Mình có thể mạnh gì, nguồn lực nào?

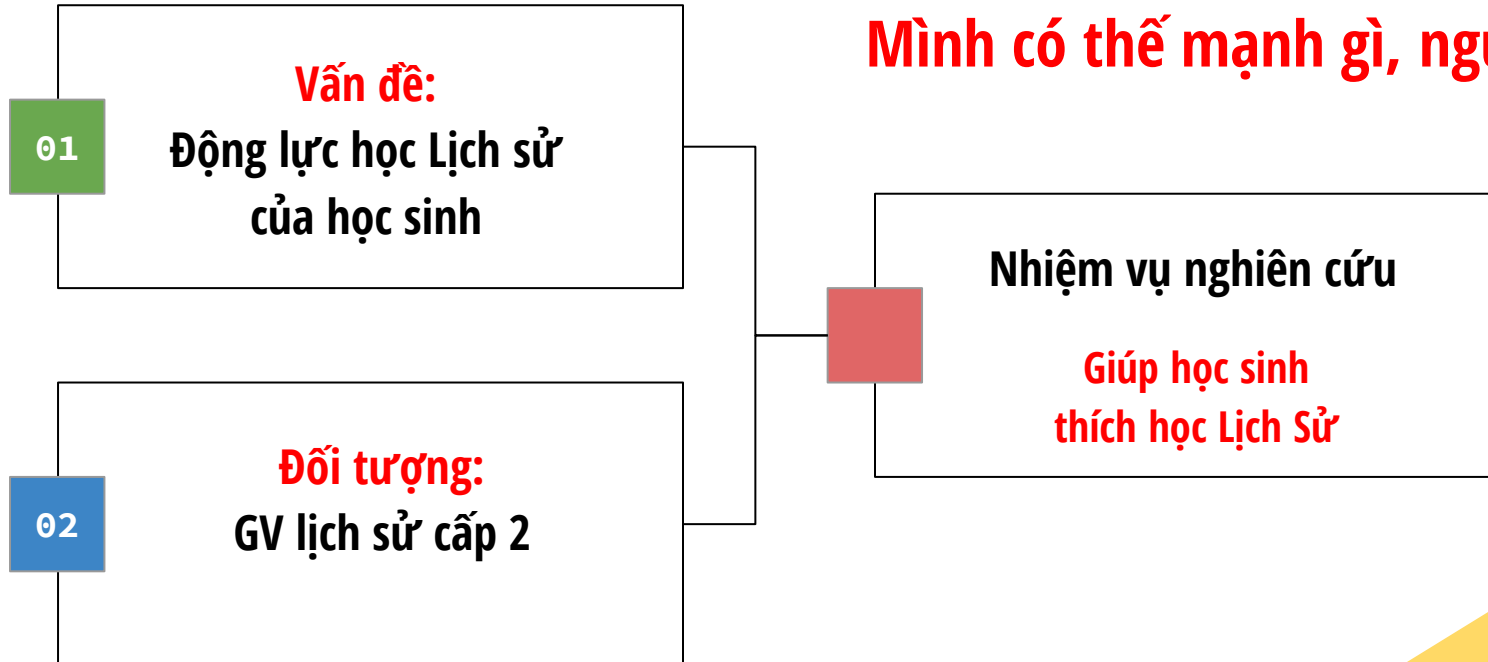
2. Tận dụng nguồn lực

ỨNG DỤNG ULISOUL - CHĂM SÓC SỨC KHỎE TINH THẦN ULISER



2. Tận dụng nguồn lực

ĐỘNG LỰC GIỜ HỌC LỊCH SỬ

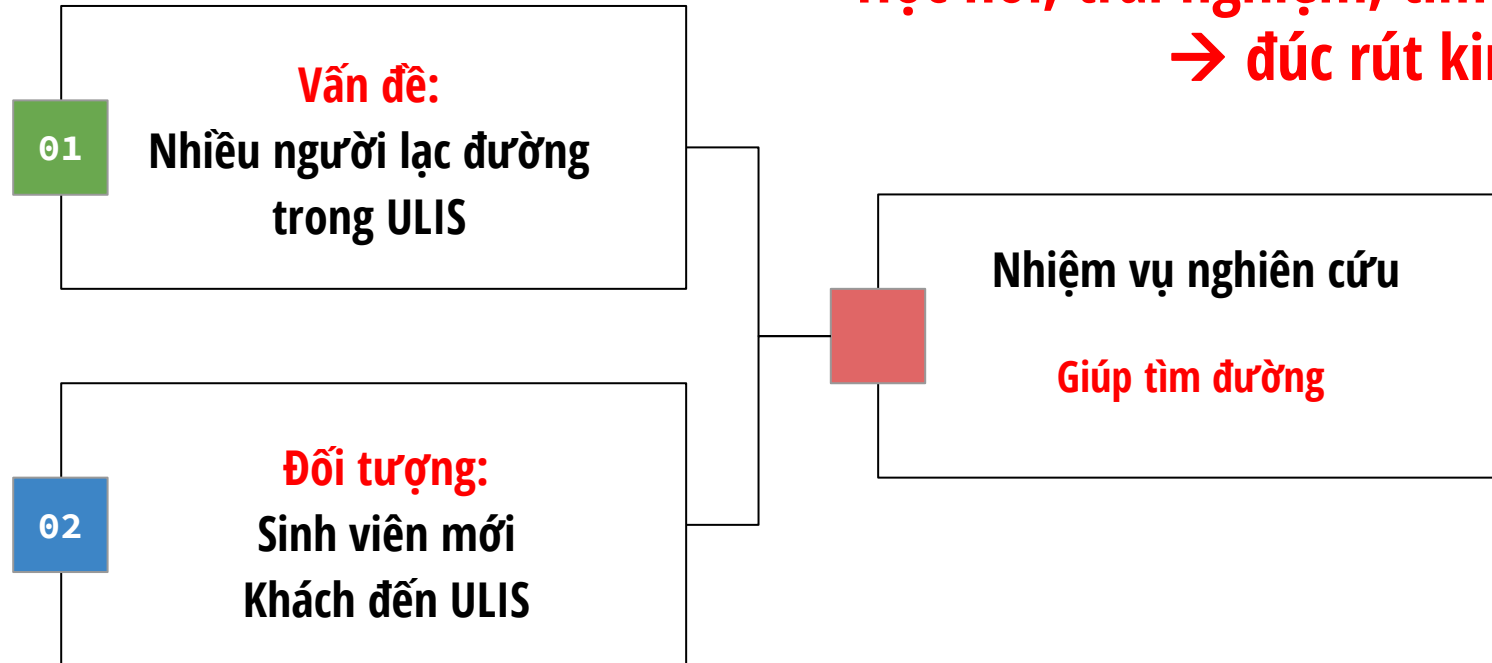


Mình có thể mạnh gì, nguồn lực nào?

3. Phải HÀNH ĐỘNG



BIẾN CHỈ ĐƯỜNG TẠI ULIS

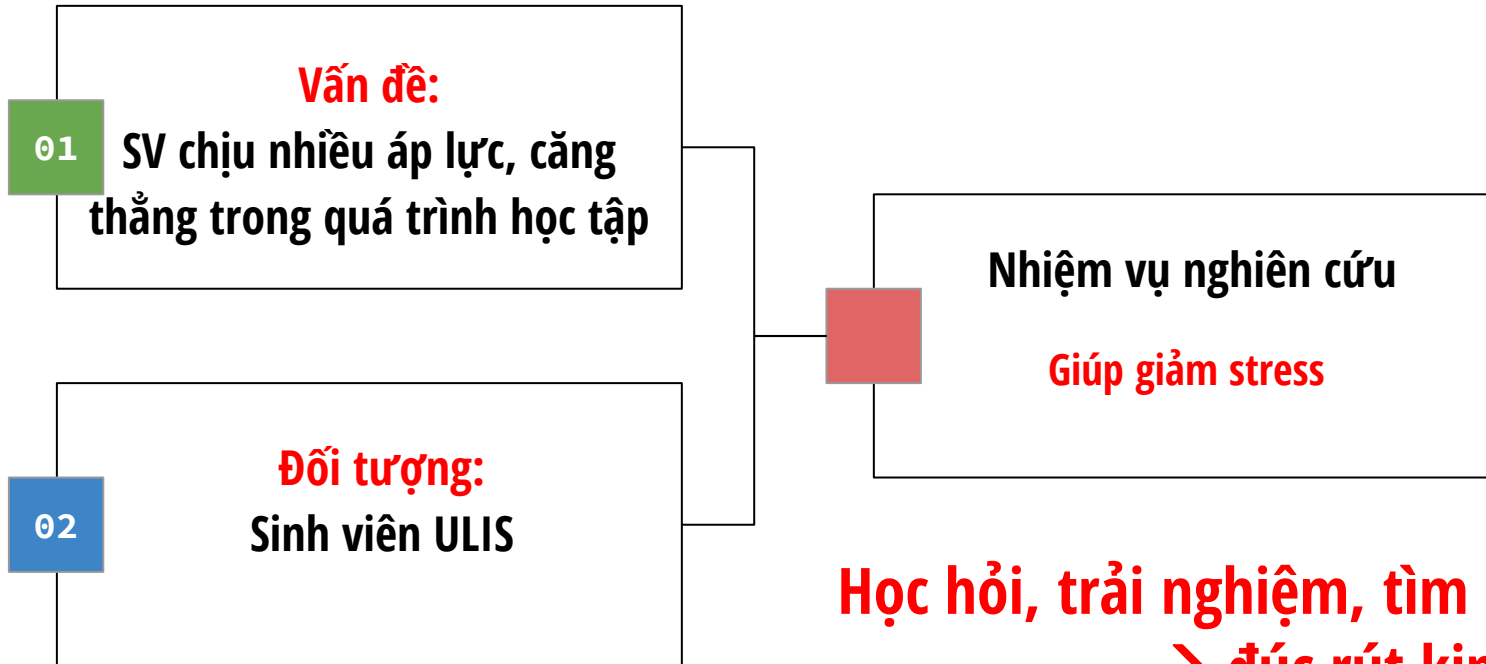


Học hỏi, trải nghiệm, tìm hướng đi,
→ đúc rút kinh nghiệm

3. Phải HÀNH ĐỘNG



ỨNG DỤNG ULISOUL - CHĂM SÓC SỨC KHỎE TINH THẦN ULISER

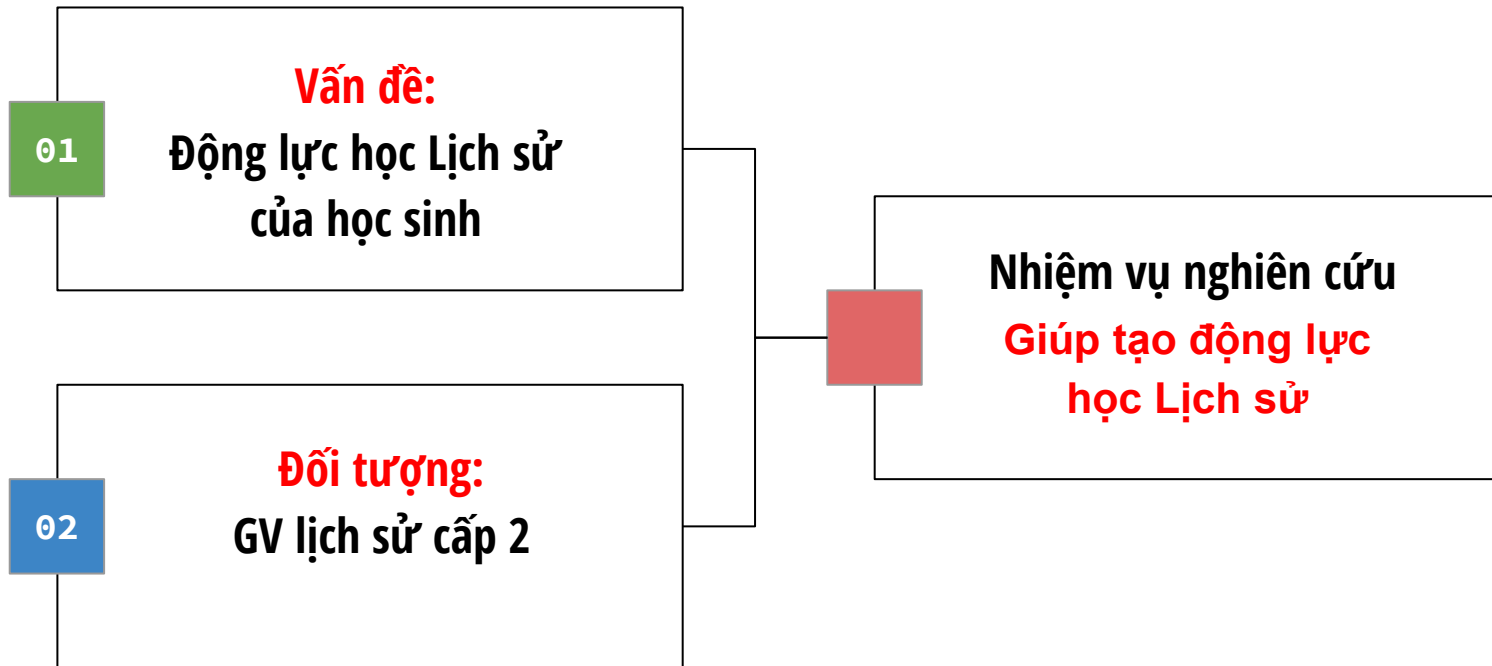


**Học hỏi, trải nghiệm, tìm hướng đi,
→ đúc rút kinh nghiệm**

3. Phải HÀNH ĐỘNG

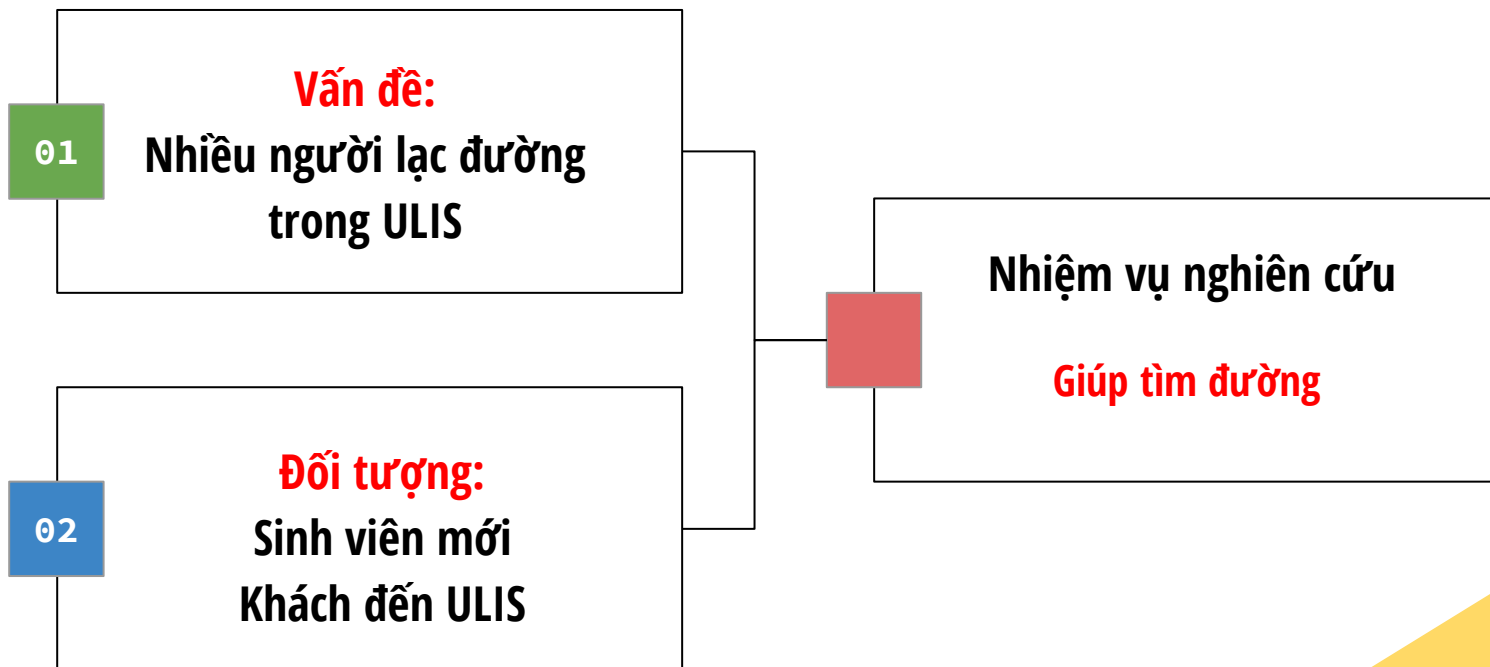


TẠO ĐỘNG LỰC GIỜ HỌC LỊCH SỬ



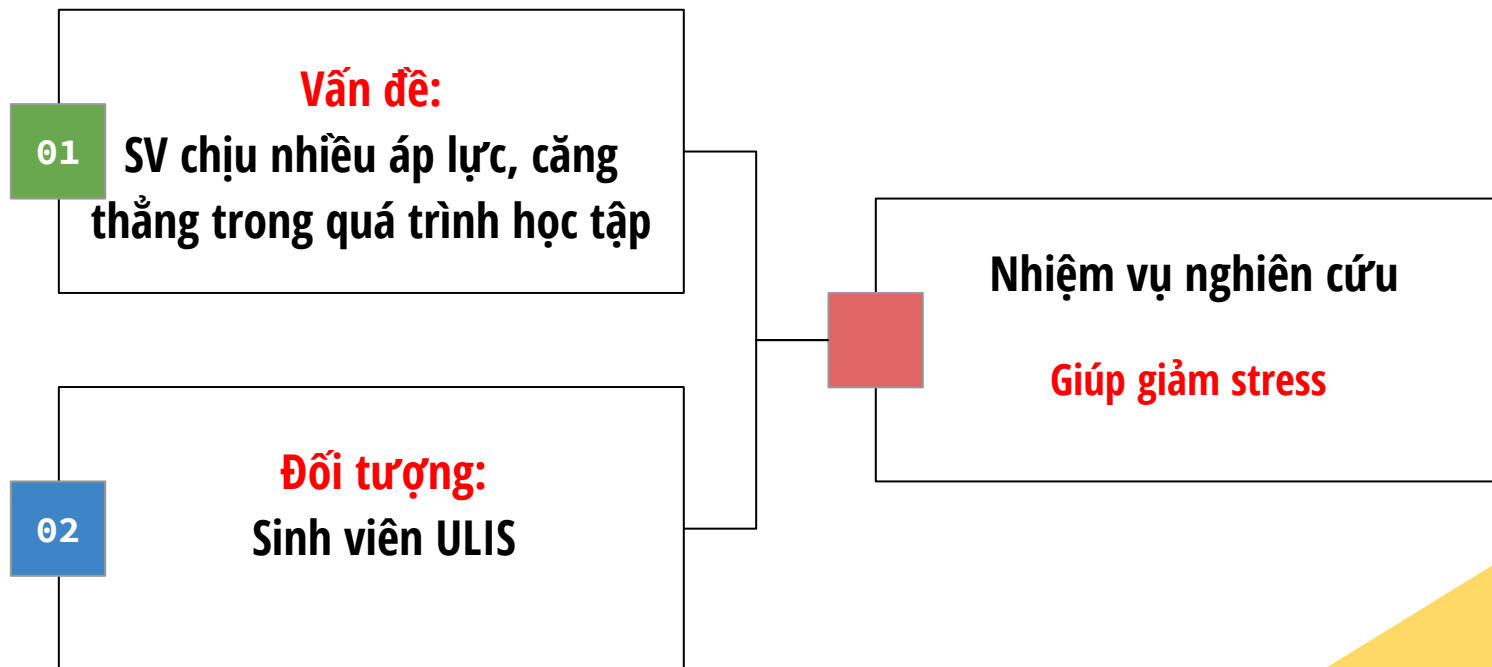
4. Đủ “yêu” để đi bền

BIỂN CHỈ ĐƯỜNG TẠI ULIS



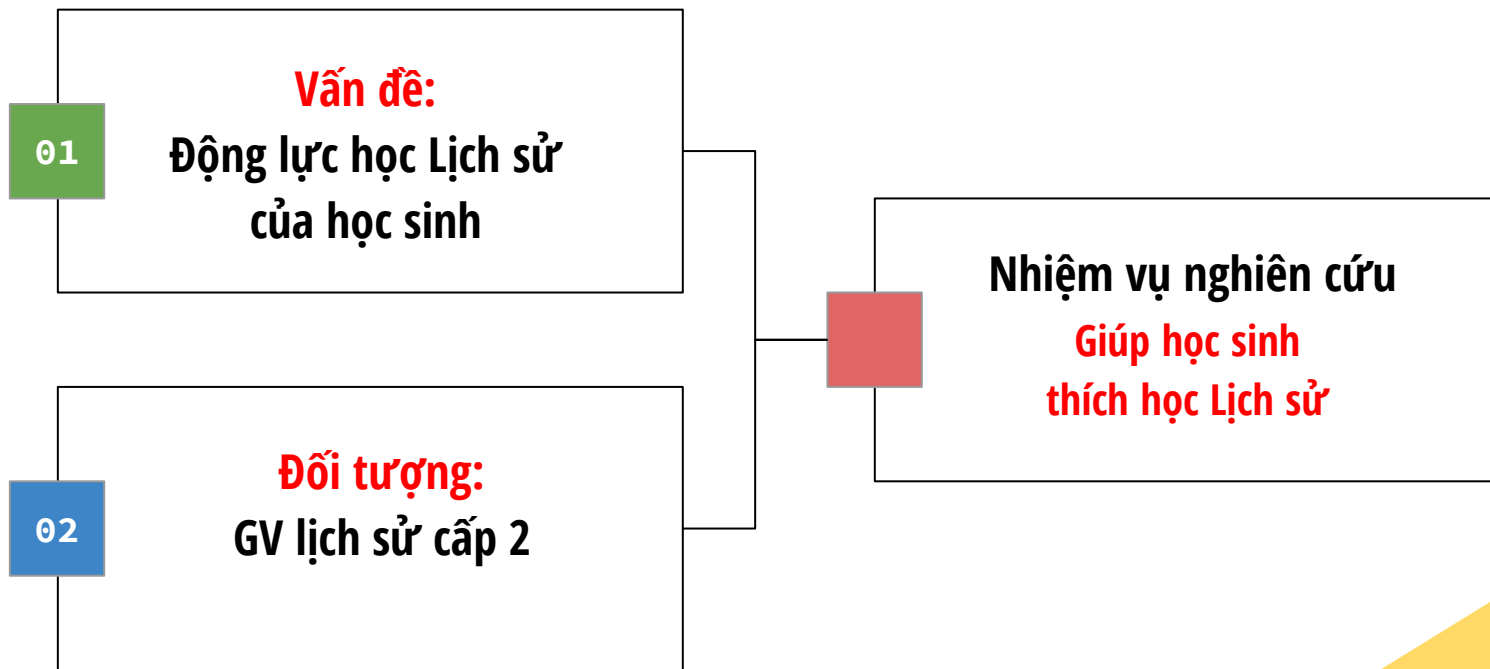
4. Đủ “yêu” để đi bền

ỨNG DỤNG ULISOUL - CHĂM SÓC SỨC KHỎE TINH THẦN ULISER



4. Đủ “yêu” để đi bền

TẠO ĐỘNG LỰC GIỜ HỌC LỊCH SỬ



Thực hành bước 1



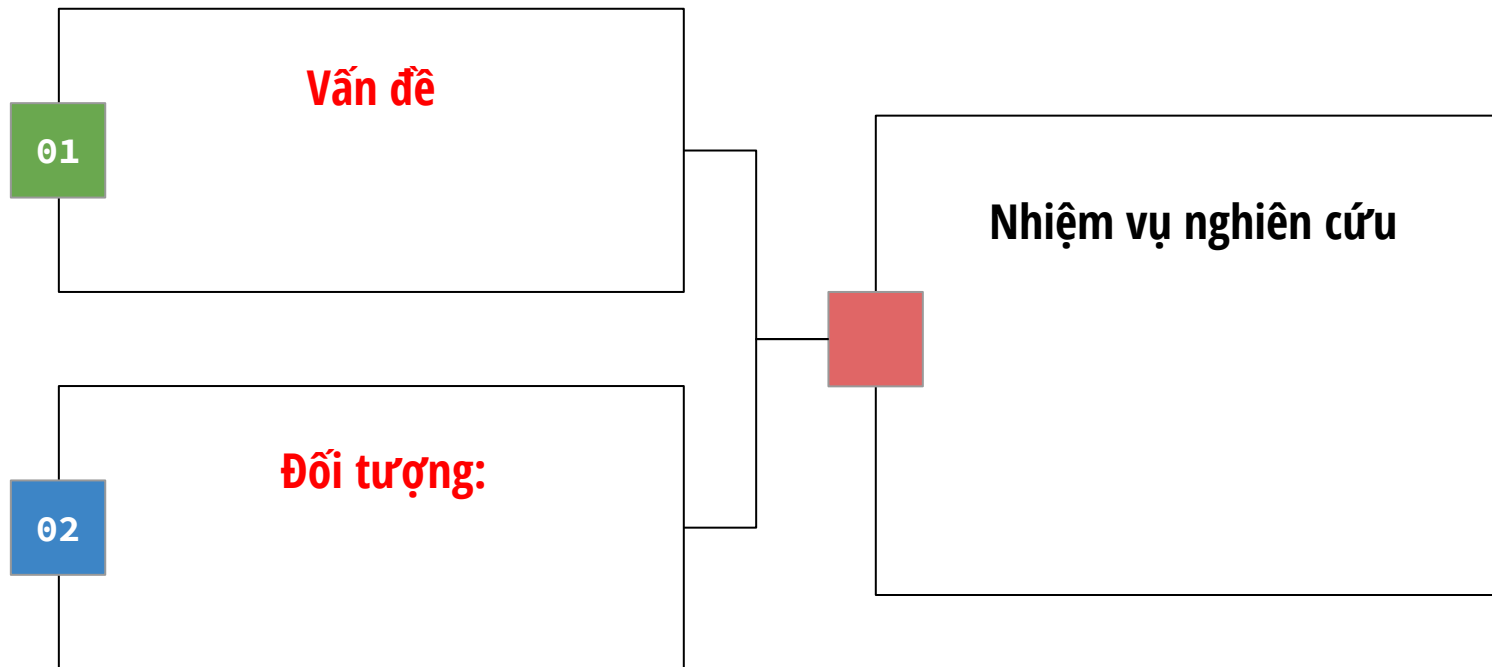
Xác định vấn đề

Xác định đối tượng

Rà soát các nguyên tắc



TÊN ĐỀ TÀI:



Nguyên tắc lưu ý khi Tìm kiếm vấn đề:



1. Sản phẩm/Dịch vụ giúp **GIẢI QUYẾT NỖI ĐAU** của **ĐỐI TƯỢNG**
2. Tận dụng nguồn lực sẵn có
3. Phải **HÀNH ĐỘNG**
4. Đủ “yêu” để đi bền

Câu hỏi cần đặt ra khi Tìm kiếm vấn đề

- 1. Có hướng giải quyết chưa?**
- 2. Mình có thể mạnh gì, nguồn lực nào?**
- 3. Có đủ điều kiện để HÀNH ĐỘNG không?**
- 4. Có đủ “yêu” để đi bền không?**

01

**Tìm kiếm
vấn đề**



02

**Khai phá
vấn đề**



03

**Hoàn thiện
theo khung
KLTN**

Bước 2. Khai phá vấn đề



01

Thấu cảm

Hiểu nỗi đau
của đối tượng

**Xác định vấn đề
và nguyên nhân**

Khoanh vùng nỗi
đau có thể giải
quyết được

02



03

**Lên ý tưởng
sản phẩm**

Quy trình/
sản phẩm/
dịch vụ

Làm mẫu

Quy mô vừa sức

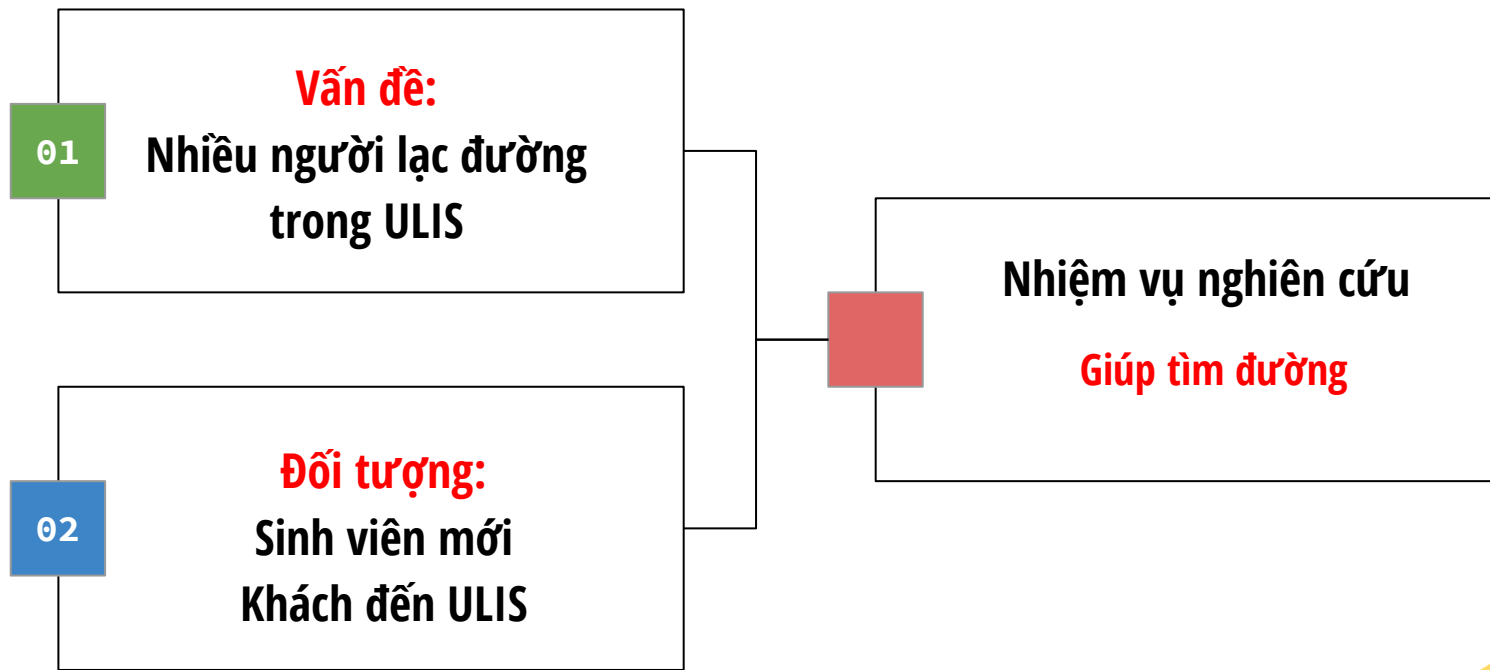
04



05

**Lấy ý kiến
phản hồi**

BIỂN CHỈ ĐƯỜNG TẠI ULIS. BƯỚC 1



BIỂN CHỈ ĐƯỜNG TẠI ULIS. BƯỚC 2



Thấu cảm	Phỏng vấn sinh viên năm 1/ khách đến ULIS Hồi tưởng trải nghiệm LẠC ĐƯỜNG ngày đầu đến ULIS
Xác định vấn đề & Nguyên nhân	<ul style="list-style-type: none">• Không gian ULIS quá rộng• Thiếu người hướng dẫn/ chỉ đường• Thiếu biển báo/ sơ đồ → CÓ THỂ GIẢI QUYẾT ĐƯỢC
Lên ý tưởng sản phẩm	Biển chỉ đường tại ULIS
Làm mẫu	Làm mẫu thật + xin phép nhà trường để lắp đặt 3 cột biển chỉ dẫn ở những nơi đối tượng hay bị lạc nhất
Lấy ý kiến phản hồi	Xin ý kiến đóng góp của người sử dụng → Làm lại/ chỉnh sửa sản phẩm → Mở rộng quy mô

CHĂM SÓC SỨC KHỎE TINH THẦN ULISER. BƯỚC 1



01

Vấn đề:

SV chịu nhiều áp lực, căng thẳng trong quá trình học tập

02

Đối tượng:

Sinh viên ULIS

Nhiệm vụ nghiên cứu

Giúp giảm stress

CHĂM SÓC SỨC KHỎE TINH THẦN ULISER. BƯỚC 2



Thấu cảm	Phòng vấn sinh viên ULIS năm 1 đến 4 Họ đang chịu nhiều áp lực đến từ học tập, deadlines
Xác định vấn đề & Nguyên nhân	<ul style="list-style-type: none">• Có quá nhiều bài tập, deadlines cần hoàn thành• Chưa đủ nhận thức về trí tuệ cảm xúc và thói quen hành động• Chưa biết các công cụ chuyển hóa cảm xúc
Lên ý tưởng sản phẩm	Sản phẩm nhận thức: Tọa đàm về cách giảm stress Sản phẩm thói quen: Chuỗi radio, chuỗi chuyển hóa cho SV, hệ thống tài liệu
Làm mẫu	Tổ chức 01 tọa đàm nhận thức Xây dựng 03 số radio Thiết kế + chạy 01 khóa học 7 ngày
Đánh giá/ phản hồi	Xin ý kiến đóng góp của người sử dụng, chiêm nghiệm quá trình chuyển hóa của bản thân → Làm lại/ chỉnh sửa sản phẩm

Thực hành bước 2



**Áp dụng mô hình
(Tư duy thiết kế)**

Rà soát các nguyên tắc

BƯỚC 2

Thấu cảm	<ul style="list-style-type: none">••
Xác định vấn đề & Nguyên nhân	<ul style="list-style-type: none">••
Lên ý tưởng sản phẩm	<ul style="list-style-type: none">••
Làm mẫu	<ul style="list-style-type: none">••
Lấy ý kiến phản hồi	<ul style="list-style-type: none">••



HỌC HỎI



**TRẢI
NGHIỆM**



**ĐÚC RÚT
KINH NGHIỆM**



**TÌM
HƯỚNG ĐI**

01

**Tìm kiếm
vấn đề**



02

**Khai phá
vấn đề**



03

**Hoàn thiện
theo khung
KLTN**

Bước 3. Hoàn thiện theo khung KLTN

Chương 1. Đặt vấn đề

Chương 2. Cơ sở lý luận

1. Cơ sở khoa học

2. Lược thảo các nghiên cứu/ sản phẩm/ trường hợp tương đương

Chương 3. Phương pháp nghiên cứu (Vấn đề, Đối tượng)

Chương 4. Nội dung và kết quả nghiên cứu (theo lộ trình triển khai)

1. Thấu cảm (thông tin thứ cấp, phỏng vấn, trải nghiệm)

2. Xác định vấn đề & nguyên nhân vấn đề

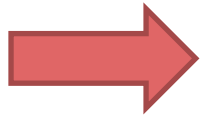
3. Lên ý tưởng sản phẩm

4. Làm mẫu

5. Lấy ý kiến phản hồi, lặp lại quy trình

Chương 5. Kế hoạch mở rộng quy mô (Sản phẩm, Nhân sự, Thị Trường, Tài chính,...)

Chương 6. Kết luận



Nguyên tắc thực hiện



- Sản phẩm/Dịch vụ giúp **GIẢI QUYẾT NỖI ĐAU** của **ĐỐI TƯỢNG**
- Tận dụng **NGUỒN LỰC CÓ SẴN** để hiện thực hóa sản phẩm
- Phải **HÀNH ĐỘNG** - thử nghiệm **TỐI THIỂU 02 VÒNG LẶP**
- Đủ “yêu” để đi bền (tìm hướng đi, trải nghiệm, rút kinh nghiệm, điều chỉnh, ...)
- Quy mô từ **NHỎ** đến **LỚN** (tạo giá trị ở mỗi bước)



THANK YOU